

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM-GAME-TOURNAMENT* (TGT) MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

M. FATHUR IZZURROHMAN

2621098

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM-GAME-TOURNAMENT* (TGT) MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

M. FATHUR IZZURROHMAN

2621098

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya

Nama : M. Fathur Izzurrohman

Nim : 2621098

Program Studi : Tadris Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa**" ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan oranglain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 9 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
317827517

M. Fathur Izzurrohman

NIM. 2621098

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/q. Ketua Program Studi Tadris Matematika
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan, dan koreksi naskah skripsi saudara :

Nama : **M. FATHUR IZZURROHMAN**
NIM : **2621098**
Program Studi : **TADRIS MATEMATIKA**
Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM-GAME-TOURNAMENT* (TGT) MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqasyah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pekalongan, 10 Juni 2025

Pembimbing,



Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd.

NIP. 199109062020122019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara :

Nama : **M. FATHUR IZZURROHMAN**
NIM : **2621098**
Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM-GAME-TOURNAMENT* (TGT) MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA**

Telah diujikan pada hari Senin, 30 Juni 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd.
NIP. 19890224 201503 2 006


Heni Lilla Dewi, M.Pd.
NIP. 19930622 201903 2 020

Pekalongan, 8 Juli 2025

Dinyatakan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. Yuhlisn, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim.”
(HR. Ibnu Majah No. 224)

Persembahan

Puji syukur kepada Allah SWT, dengan mengucapkan kalimat hamdalah atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa pula shalawat dan salam penulis curahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, semoga kita dijadikan umat yang kelak mendapatkan syafaat baik di dunia maupun di akhirat, amin.

Dengan dukungan dan doa kepada penulis, maka dengan segala kerendahan dan ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang sungguh saya cintai, mereka adalah orang yang telah menyayangi dan membesarkan saya dengan penuh cinta dan tanggung jawabnya. Terimakasih kepada kedua orang tua saya atas segala nasihat, baik dukungan materi dan dukungan moral dan tidak lupa atas doa yang selalu menyertai jalan hidup saya.
2. Almameter Program Studi Tadris Matematika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

ABSTRAK

Izzurrohman, M. Fathur. 2025. “Pengaruh Model Pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa”. *Skripsi*. Program Studi Tadris Matematika. FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pembimbing Nurul Husna Mustika Sari, M.Pd.

Kata Kunci: Kecemasan Matematika, Gaya Belajar, Minat Belajar

Dalam konteks pembelajaran matematika, siswa kelas VIII di SMP N 1 Kota Pekalongan cenderung menunjukkan kurangnya keterlibatan dan antusiasme. Hanya sebagian kecil siswa yang terlibat dalam latihan dan diskusi, sementara sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman materi yang terbatas, yang mengarah pada kurangnya minat untuk menyelesaikan soal yang ditugaskan. Penentuan model dan strategi dapat berdampak pada minat belajar siswa. Maka dari itu, penting untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang menarik, dengan memasukkan permainan dan kegiatan menyenangkan lainnya, untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa”.

Rumusan masalah pada penelitian adalah Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa? Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif, kemudian Penelitian ini menggunakan desain penelitian quasi eksperimen yaitu *non-equivalent control group design*. Desain ini menggunakan kelas A sebagai kelas percobaan sekaligus kelas kontrol dan kelas C sebagai kelas Eksperimen, Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah mencari data menggunakan angket dan observasi. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan uji normalitas, reliabilitas, uji-t (*independent t test*), untuk membuktikan hipotesis penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang telah dilakukan, minat awal kelas sama dilihat dari hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,756. Nilai Sig (2-tailed) ini $> \alpha$ (0,05) artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara minat awal kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian hasil uji t terhadap minat belajar matematika siswa setelah perlakuan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang kurang dari taraf signifikansi 0,05. Maka bisa di simpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa diterima. Dengan kata lain, variabel model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

KATA PENGANTAR

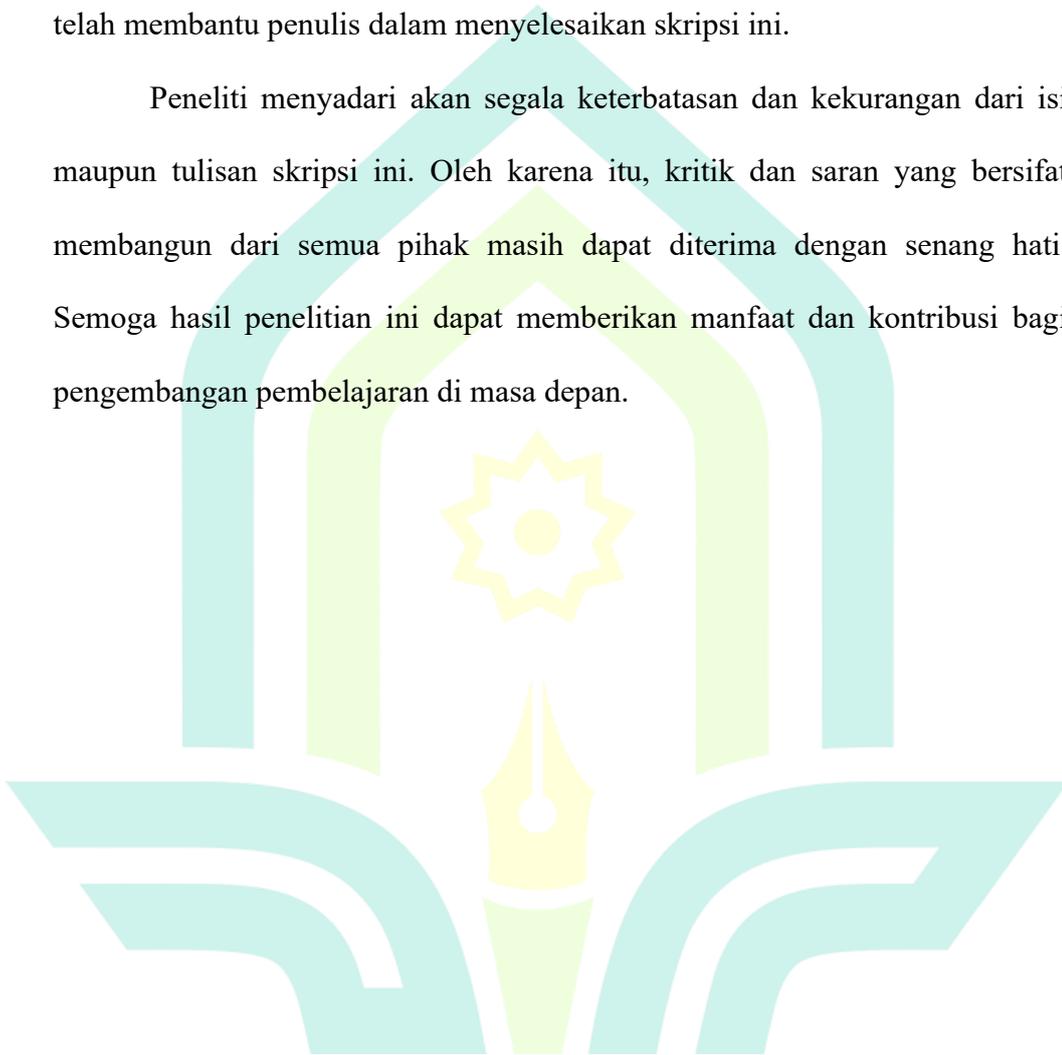
Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Tadris Matematika FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti, Amin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan FTIK K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Santika Lya Diah Pramesti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Heni Lilia Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Tadris Matematika yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

5. Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd., selaku dosen pembimbing skripsi saya
6. Segenap dosen UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Bapak dan Ibu dimana mereka merupakan keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat, teman, semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

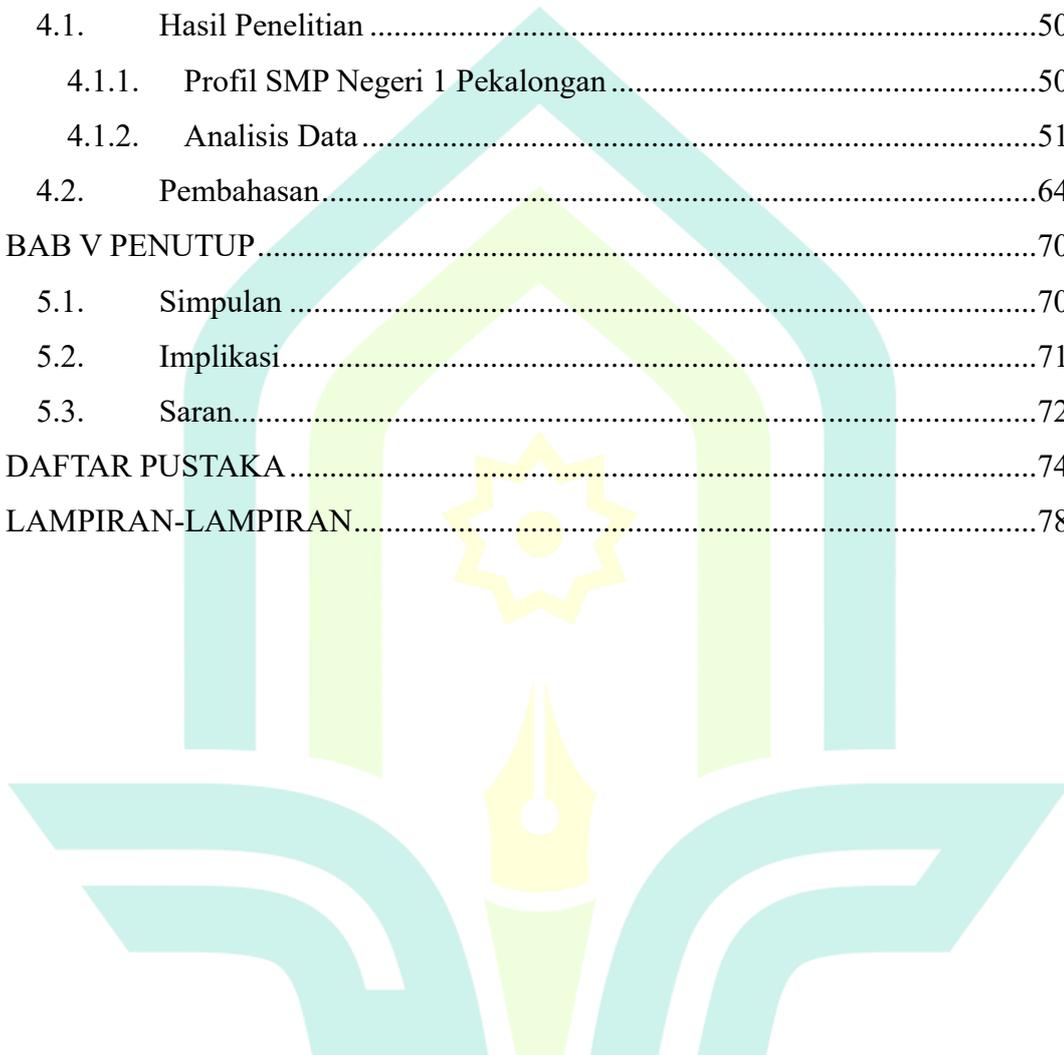
Peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	8
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Deskripsi Teori	11
2.1.1. Model Pembelajaran <i>Team-Game-Tournament</i> (TGT).....	11
2.1.2. Pembelajaran Berdiferensiasi.....	15
2.1.3. Minat Belajar Matematika	20
2.1.4. Model Pembelajaran <i>Team-Game-Tournament</i> (TGT) melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi.....	26
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan	27
2.3. Kerangka Berpikir.....	33
2.4. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1. Desain Penelitian.....	36
3.2. Populasi dan Sampel	37

3.2.1.	Populasi.....	37
3.2.2.	Sampel.....	37
3.3.	Variabel Penelitian	38
3.4.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
3.5.	Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		50
4.1.	Hasil Penelitian	50
4.1.1.	Profil SMP Negeri 1 Pekalongan	50
4.1.2.	Analisis Data	51
4.2.	Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP.....		70
5.1.	Simpulan	70
5.2.	Implikasi.....	71
5.3.	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 model desain quasi eksperimen (<i>non-equivalent control group design</i>)	36
Tabel 3.2 Penilaian Instrument Skala Likert	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar Siswa	41
Tabel 4.1 Kecenderungan Data.....	52
Tabel 4.2 Tabel Interval Data Minat.....	52
Tabel 4.3 Deskriptif Statistik data Minat Awal	53
Tabel 4.4 Deskriptif Statistik Minat akhir	54
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Instrumen angket minat awal dan angket minat akhir	56
Tabel 4.6 Kriteria Indeks Reliabilitas.....	57
Tabel 4.7 Uji Reliabilitas Instrumen angket minat awal dan angket minat akhir ..	57
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data	58
Tabel 4.9 Uji Homogenitas minat awal.....	60
Tabel 4.10 Uji Homogenitas minat akhir	60
Tabel 4.11 Uji Hipotesis Minat Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.12 Uji hipotesis minat akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 3 Lembar Validasi Angket

Lampiran 4 observasi

Lampiran 5 Angket minat belajar

Lampiran 6 Hasil Angket

Lampiran 7 Uji validitas

Lampiran 8 Uji Reliabilitas

Lampiran 9 Uji Normalitas Data

Lampiran 10 Uji Homogenitas

Lampiran 11 Uji Hipotesis

Lampiran 12 Dokumentasi

Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting untuk membentuk sumber SDM yang unggul, yang menjadi fondasi utama untuk kemajuan bangsa dan kesejahteraan bersama. Pendidikan secara signifikan berkontribusi pada kemajuan suatu bangsa dengan mendorong pengembangan SDM berkualitas. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada akses dan pencapaian pendidikan yang berkualitas bagi warganya. Maka dari itu, peningkatan kualitas SDM dapat diupayakan secara efektif melalui pendidikan (Fajar & Mulyanti, 2019).

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1), mengemukakan bahwa pendidikan didefinisikan sebagai upaya sengaja dan tersusun guna menciptakan atmosfer belajar dan pelaksanaan pembelajaran agar peserta didik dengan aktif meningkatkan potensi dirinya guna mempunyai kekuatan rohani keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan undang-undang di atas, pendidikan memainkan peran penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki tanggung jawab dalam mengembangkan potensi siswa, membekali mereka dengan kemampuan yang dibutuhkan untuk berkontribusi pada kehidupan mereka sendiri, masyarakat, dan kerangka kerja nasional serta negara yang lebih luas.

Pendidikan memainkan peran penting dalam mendorong perkembangan individu yang memiliki nilai-nilai integritas, nasionalisme, dan ketangguhan. Peningkatan kualitas pendidikan harus melibatkan sejumlah pihak, seperti pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat sipil. Kolaborasi ini diperlukan untuk memastikan bahwa pendidikan tidak hanya menghasilkan lulusan yang berpengetahuan, tapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri dan masyarakat. Hal ini membutuhkan penerapan pendekatan pembelajaran yang efektif dan relevan yang selaras dengan kebutuhan saat ini (Supriyanto, 2020).

Sistem pendidikan di Indonesia, terkhusus pada tingkat SMP, mencakup banyak sekali mata pelajaran, baik yang wajib maupun pilihan (muatan lokal). Matematika adalah mata pelajaran wajib yang mencakup perhitungan numerik dan secara luas dianggap sebagai komponen penting dalam kurikulum pendidikan. Hal ini karena pengetahuan matematika terus digunakan dan bermanfaat bagi disiplin ilmu lainnya. Seperti yang dikatakan Russefendi dalam Sandri dkk. (2023), matematika adalah dasar dari segala ilmu. Hal ini menyiratkan bahwa matematika tidak bergantung pada ilmu pengetahuan lain, melainkan menjadi dasar bagi ilmu pengetahuan tersebut. Hal tersebut membuktikan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa di pendidikan menengah (Sandri dkk., 2023).

Peran minat belajar sangat penting bagi keberhasilan setiap upaya pendidikan. Minat belajar tidak hanya merupakan cerminan dari keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, juga merupakan faktor motivasi utama yang

meningkatkan kesuksesan pembelajaran. Peserta didik dengan minat belajar besar menunjukkan tingkat aktivitas, fokus, dan kreativitas yang lebih tinggi saat memahami materi pelajaran. Selain itu, mereka lebih siap untuk mengatasi tantangan akademis dan mencapai hasil yang optimal (Ndraha dkk., 2022). Kurangnya minat belajar sering dikaitkan dengan kurangnya keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran, akhirnya mempengaruhi kinerja akademik. Minat yang kuat mendorong konsentrasi, aktivitas, dan komitmen terhadap tujuan pendidikan, sementara pendekatan pembelajaran yang relevan dan interaktif mempunyai peran penting untuk menumbuhkan minat belajar. Guru juga memikul tanggung jawab untuk membuat suasana lingkungan belajar yang mendukung dan mengasikkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Ta'dungan, 2021).

Berdasarkan observasi peneliti lakukan pada tanggal 18 September 2024 bersama guru matematika Kelas 8 di SMP Negeri 1 Kota Pekalongan, guru tersebut menggunakan metode *teacher centered* untuk penyampaian materi pada pembelajaran di dalam kelas karena dirasa lebih mudah dan efisien. Guru tersebut mengindikasikan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sebagian besar didasarkan pada data numerik, hafalan rumus, dan perhitungan, yang sering kali dapat mengakibatkan siswa mengalami kelelahan. Dalam konteks pembelajaran matematika, siswa kelas VIII di SMP N 1 Kota Pekalongan cenderung menunjukkan kurangnya keterlibatan dan antusiasme. Hanya sebagian kecil siswa yang terlibat dalam latihan dan diskusi, sementara sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman materi yang terbatas, yang

mengarah pada kurangnya minat untuk menyelesaikan soal yang ditugaskan. Penentuan model dan strategi dapat berdampak pada minat belajar siswa. Maka dari itu, penting untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang menarik, dengan memasukkan permainan dan kegiatan menyenangkan lainnya, untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik dan meningkatkan minat mereka untuk belajar.

Salah satu tantangan pada pendidikan kontemporer yaitu rendahnya tingkat motivasi dan minat di kalangan siswa, yang sering dikaitkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional. Pendekatan ini cenderung berpusat pada guru, monoton, dan tidak mempersilahkan siswa untuk berinteraksi aktif. Metode ceramah atau menghafal, yang masih dominan di banyak sekolah, sering kali tidak sesuai dengan kebutuhan generasi muda, yang lebih terbiasa dengan teknologi dan pembelajaran interaktif (Triyanto, 2020).

Solusi untuk permasalahan tersebut ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang bisa meningkatkan minat peserta siswa. Salah satu model tersebut ialah model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT). Model TGT model yaitu pembelajaran kolaboratif yang melibatkan peserta didik pada permainan berbasis tim yang kompetitif. Kelebihan model TGT dibandingkan dengan model lain adalah meningkatkan motivasi dan minat peserta didik melalui upaya kolaboratif untuk menguasai materi pelajaran, dengan tujuan akhir untuk menjadi pemenang dalam kompetisi (Aquarista, 2024).

Minat membutuhkan pemicu agar tampak pada individu peserta didik. Oleh karena itu, solusi kedua memerlukan strategi pembelajaran yang

memfasilitasi apa yang dibutuhkan siswa yang lebih intensif, kreatif, dan menarik antara siswa dan guru, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Balkist dkk., 2023). Seperti yang dijelaskan dalam Program Mobilisasi Guru, pembelajaran berdiferensiasi bisa mengoptimalkan minat dan bakat siswa dalam belajar. Mengingat beragamnya minat, kemampuan, bakat, dan latar belakang sosial siswa, para pendidik memainkan peran penting dalam menghubungkan dan mengarahkan mereka melalui penerapan pendekatan pedagogis yang bijaksana (Wahyuningsari dkk., 2022).

Penelitian yang disusun oleh Utami dkk. (2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT menghasilkan dampak yang signifikan pada peningkatan minat belajar siswa. Penelitian yang lain juga disusun oleh Tomia (2021) mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat pada pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar berbeda dengan siswa yang tidak terlibat pembelajaran TGT.

Pendekatan pembelajaran berdiferensiasi telah diteliti oleh Lisnawati dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran berdiferensiasi secara menonjol mempengaruhi minat belajar matematika siswa, yang ditunjukkan melalui rasa bahagia, partisipasi aktif, ketertarikan, dan konsentrasi. Selain itu, Ferinda dkk. (2024) melakukan penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok dan pengaruh besar terhadap minat belajar siswa dari sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran berdiferensiasi berlandaskan pendekatan *understanding by design*.

Berdasarkan dua solusi tersebut, penulis ingin mengintegrasikan *Team-Games-Tournament* (TGT) dengan pembelajaran berdiferensiasi sehingga bisa menciptakan dampak sinergis yang menonjol terhadap minat belajar siswa. Model pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif, menawarkan elemen kompetisi yang menyenangkan dan berbasis kelompok, di mana siswa dapat belajar sambil berpartisipasi dalam turnamen edukatif. Kompetisi ini tidak cuma meningkatkan kontribusi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memupuk semangat kerja sama dan meningkatkan pemahaman materi (Utami dkk., 2023). Di sisi lain, guru pembelajaran berdiferensiasi memastikan bahwa setiap siswa diperlakukan sesuai kebutuhan, kemampuan dan minat mereka. Dengan memberikan perhatian pada keunikan individu, pendekatan ini membantu peserta didik merasa dihargai, lebih percaya diri, dan meningkatkan motivasi untuk belajar (Hartini dkk., 2024)

Ketika kedua pendekatan ini digabungkan, suasana belajar yang tercipta menjadi menarik. Soal atau aktivitas dalam TGT dapat disesuaikan tingkat kesulitannya, memungkinkan siswa dari berbagai tingkat kemampuan untuk berpartisipasi secara optimal. Kombinasi elemen kompetitif dan personalisasi ini tidak cuma meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menjadikan peserta didik menikmati proses belajar, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh menjadi lebih baik dan bermakna.

Meskipun integrasi antara TGT dan pembelajaran berdiferensiasi menjanjikan potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa, hingga sekarang penelitian yang secara khusus mengkaji dampaknya masih terbatas.

Sebagian besar studi cenderung hanya fokus pada masing-masing pendekatan secara terpisah, seperti efektivitas TGT dalam meningkatkan kerja sama dan kompetensi siswa, atau bagaimana pembelajaran berdiferensiasi mampu menjawab kebutuhan individu siswa. Namun, kombinasi kedua metode ini, yang menggabungkan elemen kompetisi edukatif dengan personalisasi pembelajaran, belum dieksplorasi secara mendalam. Padahal, penggabungan tersebut berpotensi memberikan manfaat sinergis, seperti membuat atmosfer pembelajaran yang dapat menggugah minat, interaktif, dan memotivasi.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan menjawab kebutuhan tersebut dengan menganalisis pengaruh kombinasi TGT dan pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan bisa mengisi celah dalam literatur pendidikan dan memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini juga penting sebagai acuan bagi guru dan pendidik untuk menerapkan strategi pengajaran yang lebih optimal.

Berlandaskan uraian di atas peneliti akan meneliti “Pengaruh Model Pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Minat Belajar Matematika Siswa”.

1.2. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah, ditemukan berbagai masalah yang bisa diambil yaitu:

1. Rendahnya minat belajar siswa kelas VIII terhadap pembelajaran matematika.
2. Model Pembelajaran yang masih menggunakan *teacher centered* menjadikan peserta didik merasa tidak tertarik pada kegiatan belajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah, peneliti menentukan batasan masalah yaitu pada pengaruh model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar matematika siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan latar belakang dan identifikasi masalah, maka ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa.”

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh signifikan guna memperdalam ilmu kita mengenai dunia pendidikan khususnya pengaruh model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa.

1.6.2. Secara Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan berkontribusi positif dan menjadi referensi bagi para guru untuk mengembangkan minat belajar siswa.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi untuk memperkuat minat belajar peserta didik.

3. Bagi Lembaga (Sekolah)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi Lembaga sekolah untuk memperkuat minat belajar siswa, serta memberikan pengaruh positif terhadap inovasi pembelajaran.

4. Bagi Peneliti dan Umum

Penelitian ini digunakan sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Program Studi Tadris Matematika di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang telah dilakukan, didapatkan hasil Sig (2-tailed) sebesar 0,717. Nilai Sig (2-tailed) ini $> \alpha$ (0,05) artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara minat awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian setelah perlakuan nilai signifikansi untuk uji t sebesar sebesar 0,000 yang dimana lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa yang berarti penggunaan model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan minat belajar siswa. Penerapan model TGT dalam pembelajaran berdiferensiasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, serta memberikan perhatian terhadap perbedaan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Dengan demikian, strategi ini efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan partisipatif.

5.2. Implikasi

Dari hasil penelitian maka implikasi yang diambil dari penelitian adalah berikut:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori pembelajaran kooperatif dan motivasi belajar, khususnya dalam konteks pendekatan diferensiasi. Model *Team-Game-Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dan kerja sama dalam belajar. Selain itu, temuan ini mendukung *Self-Determination Theory*, di mana minat belajar meningkat saat siswa merasa memiliki otonomi, kompetensi, dan keterlibatan sosial. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori tentang strategi pembelajaran yang adaptif dan memotivasi.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini memberikan arahan praktis bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran *Team-Game-Tournament* (TGT) dalam strategi pembelajaran berdiferensiasi guna meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat menyesuaikan materi, aktivitas, dan bentuk evaluasi sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Sekolah juga dapat menjadikan pendekatan ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan interaktif.

5.3. Saran

Dari hasil penelitian maka implikasi yang diambil dari penelitian adalah berikut:

1. Pihak Sekolah

Sekolah sebaiknya mendorong guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti *Team-Game-Tournament (TGT)* yang dikombinasikan dengan strategi pembelajaran berdiferensiasi, guna meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Team-Game-Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan strategi pembelajaran berdiferensiasi guna meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memahami perbedaan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa disarankan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan model *Team-Game-Tournament (TGT)* melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi. Dengan mengikuti kegiatan belajar secara kolaboratif dan kompetitif, siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar secara menyenangkan.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan dalam menyelesaikan penelitian ini, maka sebab itu bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan kekurangan dan keterbatasan peneliti sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Amallia Putri, B. B., Muslim, A., & Yuliansyah Bintaro, T. (2022). Analisis faktor rendahnya minat belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 1–7. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: C.V. Pusdikra Mitra Jaya.
- Aquarista, D. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas 7 Semester 2 SMP Muallimin Wonodadi Kabupaten Blitar. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Bahri, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Balkist, P. S., Dasari, D., Jupri, A., Fitriyani, P., & Desmayanasari, D. (2023). Analisis Pengalaman Pengembangan Diri Guru Matematika Terhadap Pembelajaran Yang Berdiferensiasi Dan Mendorong Berpikir Kritis. *Aksioma : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1297-1308. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6829>
- Danuri, S., & Sugiman, Y. (2023). *Model Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Sekolah Dasar Inklusif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota Ikapi Jawa Barat.
- Dharma, A. P., Rahmatullah, N., Bunyamin, E. M., Safitri, D. A., & Kurnia, I. (2023). *Panduan Pengembangan Bakat dan Minat Melalui Pemilihan Konsentrasi Keahlian dan Ekstrakurikuler*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Fajar, C. M., & Mulyanti, D. (2019). Meningkatkan Taraf Perekonomian dan Kesejahteraan Melalui Perencanaan Melalui Perencanaan Investasi Pendidikan. *Jurnal Abdimas BSI*, 2(1), 89-95. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v2i1.4971.g2945>
- Fuad, Z. A., & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 2(2), 42-54.
- Hartini, B. D., Usman, A., & Prafitasari, A. N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Kurikulum Merdeka.

Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(8), 310-315. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11095883>

Hilmansyah, A. (2017). Pengaruh Strategi Means-Ends Analysis Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Huda, M. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jannati, P. (2017). Pengaruh Model Dyal Treatment Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Melalui Teams-Games-Tournament (TGT): Meta Analisis. *Sosio-Didaktika: Social Science Education journal*, 17(2), 239-246. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783> 15-23.

Manasikana, O. A., Afida, N., Mayasari, A., & Siswanto, M. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*. Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang.

Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Rama'eli, L. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Edicativo Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672-681. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.

Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 34-54.

Purwowododo, A., & Zaini, M. (2023). "Teori Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar" dalam Fathurrohman, M (Ed.), Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.

Rahmawati, D., & Lestari, S. (2020). *Efektivitas Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 45-55.

Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTs Kelas VII dalam Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Journal on Education*, 1(2), 458-463. <https://doi.org/10.29100/joeict.v1i2.1163>

- Sandri, D., Insnaiah, & Tisnawati, T. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Matematika. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 175-185. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i1.484>
- Sari, A. (2018). Pengaruh Model ILL-Structured Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial dan Agama*, 8(1), 386-397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Silitonga, I. D., Sibarani, I. (2024). "Model Pembelajaran Kooperatif" dalam Sihombing, L. N. (Ed.). Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota Ikapi JAWA BARAT.
- Slavin, R. E. (2018). *Cooperative Learning: (Teori, Riset dan Praktik)*. Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2019). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Supriyanto, E. E. (2020). Kontribusi Pendidikan Bagi Karakter di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(1), 13-26. <https://doi.org/10.52796/jpnu.v1i1.3>
- Susanto, A. (2021). Pengaruh Model Team-Game-Tournament (TGT) terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(3), 89–97.
- Suwarno. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Philanthropy: Jpurnal Of Psychology*, 3(2), 323-330. <http://dx.doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>
- Ta'dungan, F. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Science, Engineering, Education and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(2), 52-56. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i2.56850>
- Tomia, W. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament s (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Materi Pecahan Kelas VII MTs Al-Fatah Ambon. *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Ambon.

- Triyanto. (2020). Peluang dan Tantangan Pendidikan Karakter di Era Digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175-184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Utami, D., Suhendi, D., & Wahyuningrum, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V SDN Gugus Sultan Mahmud Badaruddin II, Oku Timur. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3623-3636. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10238>
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(4), 529-535. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.301>
- Widya, A. E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams-Games-Tournament (TGT) Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Pasundan Bandung.
- Wijaya, R., Vioreza, N., & Marpaung, J. B. (2021). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 49-58.
- Wulandari, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 682-689. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.620>
- Yaya, H., Gusniwati, & Buhaerah. (2021). Pengaruh Pembelajaran daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Yasrib Batu-Batu Pada Masa Covid-19. *Pi: Mathematics Education Journal*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.21067/pmej.v4i1.5049>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.